

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Indonesia di era digital saat ini memudahkan penyebaran informasi dengan sangat terbuka dan mudah untuk diakses, didistribusikan, dan ditransmisikan di mana pun melalui media yang menyediakan fasilitas internet. Perkembangan tersebut tidak luput dari ide, pemikiran dan kreativitas masyarakat negara itu sendiri, oleh karenanya, teknologi media internet memiliki peran penting dalam eksistensi hasil ciptaan atau kreativitas seseorang yang merupakan bagian dari Kekayaan Intelektual. Ciptaan atau penemuan yang dihasilkan tersebut merupakan milik pencipta dan bersifat melekat yang merupakan suatu hak bersumber dari akal (intelekt), hak tersebut digunakan atau dimanfaatkan oleh manusia untuk meningkatkan kesejahteraan dan kebahagiaan hidup.<sup>1</sup>

Kekayaan Intelektual adalah suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi dengan kreasi dan inovasi dari intelektualitas,<sup>2</sup> dalam arti sempit terhadap pencipta karya itu sendiri, dan dalam arti luas dapat meningkatkan perekonomian negara. Maka dari itu dibutuhkan peraturan hukum yang menjamin dan melindungi hak-hak pencipta atas karya yang dihasilkannya.<sup>3</sup> Oleh karena itu, Indonesia sebagai negara hukum membentuk peraturan yang mengatur hak-hak secara hukum yang berhubungan dengan hasil penemuan dan kreativitas *intelektual* dari setiap individu maupun kelompok yang kemudian disebut dengan Hak atas Kekayaan Intelektual.

Istilah *Intellectual Property Rights* (IPR) atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Bahasa Indonesia berakar dan kemudian berkembang di dalam hukum Eropa Kontinental dan *common law* yang diperkenalkan ke Indonesia oleh Belanda

---

<sup>1</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 9.

<sup>2</sup> *World Intellectual Property Organization* (WIPO), *Understanding Industrial Property*, Vol. 2/2016, hlm. 5.

<sup>3</sup> Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*, Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2012, hlm. 4.

pada masa kolonialisme sebagai konsekuensi dari prinsip konkordansi hukum. Hak Kekayaan Intelektual secara umum dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Ruang lingkup Hak Cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.<sup>4</sup>

Hak kekayaan intelektual (HKI) adalah hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak. Hasil kerja otak itu selanjutnya diartikan sebagai intelektualitas seseorang. Oleh karena itu, hasil kerja otak yang membuahkan Hak atas Kekayaan Intelektual itu yang bersifat eksklusif. Hanya orang-orang tertentu saja yang dapat melahirkan hak semacam itu, berkembangnya peranan manusia, dimulai dari kerja otak itu. Hak milik intelektual merupakan suatu bentuk hak milik yang berada dalam lingkungan kajian ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra. Dalam hal ini, kepemilikan bukan berada pada materinya, melainkan terhadap hasil kemampuan intelektual manusia dalam menciptakan karya tersebut.

Negara memiliki peran penting karena negara memberikan pengakuan atas hasil karya seseorang. Diakuinya hak atas berarti Pencipta berhak memperbanyak atau memberikan izin kepada pihak lain. Ketentuan mengenai Hak Kekayaan Intelektual diatur melalui tiga undang-undang, yaitu:

- 1) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
- 2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
- 3) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Bagi para pencipta untuk berkarya tentu saja tidak lepas dari media-media yang digunakan dan diakses oleh banyak orang sebagai media penyebaran kreativitas yang dapat digunakan untuk mengeksplor karya-karya yang ada serta digunakan agar karyanya dapat dilihat, dikenal, dan dinikmati secara publik. Kata “Media” berasal dari Bahasa Latin yang memiliki arti “antara” atau “perantara” yang mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Media juga dipandang sebagai bentuk komunikasi yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> *World Intellectual Property Organization (WIPO), Op. Cit.*, hlm. 6.

<sup>5</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, hlm. 5

Beberapa macam media yang digunakan untuk penyebaran kreativitas para pencipta dapat berupa Media Cetak, Media Penyiaran, dan Media Siber atau *Online*. Yang pertama yaitu Media Cetak, Media Cetak merupakan sebuah media yang dibuat memakai bahan dasar kertas dengan teks dan gambar visualisasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak umum. Media cetak umumnya berupa koran atau surat kabar, buku, majalah dan sebagainya.<sup>6</sup> Media Siber atau *Online* mengacu ke pada perangkat media yaitu perangkat keras (*hardware*) seperti yang ada pada komputer, telepon seluler, tablet. Pada perangkat lunak (*software*) seperti aplikasi TikTok, Twitter, Instagram, YouTube yang terhubung dengan sebuah jaringan global (*global network*) yang dihubungkan oleh internet melalui nama domain sebagai alamat internet penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat dalam berkomunikasi<sup>7</sup> sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara luas yang kemudian disebut dengan media sosial, maka dari itu, ketiga media tersebut berperan penting bagi para pencipta guna menyalurkan kreativitas mereka.

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hak dan kebebasan melalui penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan pembatasan yang ditetapkan dengan undang-undang dengan maksud semata-mata untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis. Maka dari itu, pemerintah mengesahkan undang-undang yang mengatur tentang segala informasi dan transaksi elektronik melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian mengalami perubahan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, kedua undang-undang tersebut pun masih berlaku sampai saat ini.

---

<sup>6</sup> Thahira, “*Media Cetak di Tengah Perkembangan Media Digital di Kota Palopo (Studi Koran Cetak Seru!Ya)*”, Skripsi (untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri), 2018, hlm. 19.

<sup>7</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 1 Angka (20).

Media sosial tidak hanya sebagai sarana berkomunikasi dan berinteraksi tetapi juga menjadi sebuah media untuk mengekspresikan diri penggunanya. Media sosial seperti TikTok, Twitter, Instagram, YouTube dimanfaatkan sebagai wadah atau media untuk menciptakan kreativitas, meningkatkan ide dan tampilan dalam sebuah konten yang diunggah di media sosial dan dapat dinikmati oleh para pengikutnya. Melalui media sosial, seseorang dapat mengekspresikan dirinya dengan mudah melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan membuat konten-konten kreatif dan menarik berupa video, tulisan, dan/atau gambar.

Karya yang dipublikasikan melalui konten-konten kreatif berupa video, tulisan, dan/atau gambar jatuh pada rezim Hak Cipta sesuai dengan yang tercantum pada Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, selama memenuhi syarat-syarat yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Konsep dasar Hak Cipta dalam suatu ciptaan itu sendiri bersifat otomatis dan diwujudkan dalam bentuk nyata itu haruslah bersifat asli serta memiliki bentuk yang khas. Syarat ini merupakan syarat yang penting dan harus dipenuhi untuk dapat perlindungan hukum terhadap Hak Cipta. Pada dasarnya, Hak Cipta tidak memerlukan pendaftaran dan bersifat otomatis akan tetapi, Pemerintah menganjurkan agar para Pencipta maupun pemegang Hak Cipta untuk mendaftarkan Ciptaannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) agar bisa menikmati hak ekonomi seutuhnya dan juga surat pendaftaran Hak Cipta yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa.

Hadirnya berbagai macam platform media sosial menambah kebingaran pesan-pesan yang disampaikan para kreator. Media sosial yang memiliki berbagai macam fitur sehingga membuat kreator berkreasi dengan fitur-fitur yang disediakan media sosial. Salah satunya pada aplikasi TikTok, terdapat fitur *live* yang digunakan oleh para kreator untuk mendapatkan keuntungan berupa hadiah dari *live* yang dapat ditukarkan dengan sejumlah uang. Pada awalnya banyak yang hanya sekedar menampilkan wajah dan berbincang dengan para pengikutnya dan juga menampilkan bakat seperti bernyanyi, bermain musik, dan masih banyak lagi. Tetapi kini hadir fenomena di mana pesan yang disampaikan dalam konten *live* tersebut dengan menjual kesedihan dan kesengsaraan hidup. Segala macam cerita sedih dalam konten pun mengundang air mata dari penonton yang melihatnya.

Seiring dengan berjalannya waktu, para kreator dalam TikTok tidak hanya menjual narasi kemiskinan, dan gambaran kesengsaraan tetapi juga bersedia melakukan tantangan apapun yang diminta oleh penontonnya demi hadiah digital yang disebut sebagai *gift*, padahal aksi-aksi tersebut dinilai tidak bermanfaat dan bahkan bertentangan dengan nilai-nilai moral yang termasuk kehormatan dan martabat.

Merujuk pada Pasal 28G Ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dimana setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi. Pada Pasal 29 ayat (1) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi juga mencantumkan bahwa setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan hak miliknya, sehingga apabila gagal dilaksanakan maka terdapat unsur pelanggaran hak asasi di situ.

Polemik terkait fenomena tersebut pun timbul mengenai banyaknya pengguna akun yang menghalalkan segala acara hingga berdampak negatif terhadap reputasi agar mendapat simpati berupa *gift* dari para penonton. Beberapa kreator melakukan aksi mulai dari menggyur diri sendiri dengan air hingga mandi lumpur selama berjam-jam, yang disiarkan secara langsung di TikTok. Salah satunya adalah akun *@intan\_komalasari92* yang menampilkan pemilik akun, Sari dan juga seorang pemuda yang memiliki peran seperti pembawa acara. Konten tersebut mengharuskan Sari untuk menggyur dirinya sendiri dengan mandi lumpur. Aksi tersebut menjadi viral karena banyaknya orang yang bersimpati dan memberikan *gift*. Padahal efek samping dari aksi tersebut justru memberi dampak buruk dengan kondisi tubuh yang menurun akibat terlalu lama berendam di air. Meskipun demikian, pemilik akun tidak kapok untuk terus melanjutkan aksinya.<sup>8</sup>

Hadiah atau *gift* yang diberikan penonton tidak sepenuhnya dinikmati oleh para kreator, TikTok mengambil 70% dari hasil siaran langsung. *Gift* di TikTok

---

<sup>8</sup> Fifi, "Viral Nenek Mandi Lumpur 'Ngemis Online' Lewat Live Tiktok, Pemilik Akun Dapat Cuan Banyak Sampai Ogah Dikasih Kerjaan", <https://metro.suara.com/read/2023/01/20/145532/viral-nenek-mandi-lumpur-ngemis-online-lewat-live-tiktok-pemilik-akun-dapat-cuan-banyak-sampai-ogah-dikasih-kerjaan>, diakses pada 27 Mei 2023.

*Live* hadir dalam berbagai bentuk. Mulai dari bunga mawar, bentuk hati, singa, dan masih banyak bentuk lain yang bisa ditemukan di fitur *gift* TikTok *Live*. Setiap bentuk stiker *gift* memiliki nilai koin yang berbeda. Koin-koin inilah yang dapat ditukarkan kreator menjadi uang melalui fitur *withdraw* atau penarikan. Nilai 1 koin yaitu sekitar Rp. 240,- dengan minimal pembelian 5 koin seharga Rp. 1.200,- termasuk bonus 3 koin.<sup>9</sup>

Berdasarkan kasus di atas, fenomena tersebut tidak hanya berdampak pada reputasi kreator namun juga berdampak negatif pada platform yang mendistribusikan video yang seharusnya melindungi Hak Cipta dari karya video konten tersebut. Pentingnya pertanggungjawaban pendistribusian terhadap karya cipta video konten tersebut membuat penulis tertarik untuk menjadikan penelitian dengan judul “ANALISIS DISTRIBUSI KONTEN VIDEO *LIVE* TIKTOK DITINJAU DARI HUKUM POSITIF DI INDONESIA”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perlindungan hukum Hak Cipta terhadap konten video *live* melalui platform media sosial TikTok?
2. Bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap pendistribusian konten video *live* melalui platform media sosial TikTok ditinjau dari hukum positif di Indonesia?

## **1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, maka tujuan dari penulisan karya penelitian ini adalah:

---

<sup>9</sup> TikTok, “Hadiah LIVE di TikTok”, <https://support.tiktok.com/id/live-gifts-wallet/tiktok-live/live-gifts-on-tiktok>, diakses pada 27 Mei 2023.

1. Untuk menguraikan bagaimana konsep perlindungan hukum Hak Cipta terhadap konten video *live* melalui platform media sosial TikTok.
2. Untuk menguraikan bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap pendistribusian konten video *live* melalui platform media sosial TikTok ditinjau dari hukum positif di Indonesia.

### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan teoretis dan kegunaan praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoretis
  - a. Penulisan hukum ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum pada umumnya dalam hal ini sebagai bahan masukan dan bekal pengetahuan bagi penulis.
  - b. Penulisan hukum ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi, literatur atau bahan informasi ilmiah dan pedoman bagi penulisan hukum di masa yang akan datang.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Menjadi ruang bagi penulis untuk menyempurnakan penalaran, pandangan, dan membangun pola pikir ilmiah yang dinamis saat menerapkan ilmu yang telah dipelajari.
  - b. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memajukan ilmu hukum, khususnya di bidang Kekayaan Intelektual. Serta bagi akademisi dan calon peneliti yang berencana untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang Hak Cipta dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai informasi atau sumber referensi.

## **1.4. Kerangka Teoretis, Kerangka Konseptual, Kerangka Pemikiran**

### **1.4.1. Kerangka Teoretis**

Teori-teori hukum atau asas-asas hukum yang terkandung dalam kerangka teoretis dapat digunakan untuk membahas dan menganalisis permasalahan hukum

yang telah ditetapkan sebelumnya dalam penelitian, serta untuk membuat kerangka teori yang berkaitan dengan pokok permasalahan dan konteks penelitian, oleh sebab itu, teori hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Perlindungan Hukum dan Teori Kepastian Hukum.

#### a. Teori Perlindungan Hukum

Indonesia sebagai negara hukum berdasarkan Pancasila tentu harus memberikan perlindungan hukum terhadap warga negaranya karena perlindungan hukum tersebut akan melahirkan pengakuan dan perlindungan hak asasi manusia dalam wujudnya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam wadah negara kesatuan yang menjunjung tinggi semangat kekeluargaan demi mencapai kesejahteraan bersama.

Secara umum, perlindungan berarti mengayomi sesuatu dari hal-hal yang berbahaya, sesuatu itu bisa saja berupa kepentingan maupun benda atau barang. Selain itu perlindungan juga mengandung makna pengayoman yang diberikan oleh seseorang, dengan demikian, perlindungan hukum dapat diartikan sebagai segala upaya pemerintah untuk menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada warga negaranya agar hak-haknya sebagai seorang warga negara tidak dilanggar, dan bagi yang melanggarnya akan dapat dikenakan sanksi sesuai peraturan yang berlaku.<sup>10</sup>

Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah tindakan memberikan perlindungan terhadap hak asasi manusia yang dirugikan oleh orang lain dan diberikan kepada masyarakat dengan tujuan setiap individu dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.<sup>11</sup> Perlindungan hukum dibagi menjadi dua, yakni: Perlindungan Hukum Preventif yang diterapkan sebagai pencegahan dan Perlindungan Hukum Represif yang berfungsi untuk menyelesaikan sengketa yang telah muncul akibat adanya pelanggaran.

---

<sup>10</sup> Ika, "Pemegang Paten Perlu Perlindungan Hukum," *Harian Republika*, 24 Mei 2004, hlm. 1.

<sup>11</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 54.



## b. Teori Kepastian Hukum

Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan, bahwa yang berhak menurut hukum dapat memperoleh haknya dan bahwa putusan dapat dilaksanakan.<sup>12</sup> Dan sesuai dengan yang tercantum di dalam Pasal 28D ayat (1) bahwa setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.<sup>13</sup>

Kepastian hukum digunakan untuk memastikan bahwa hukum itu telah dilaksanakan secara baik hingga tidak menimbulkan kerugian apapun bagi siapa saja, hukum harus mengayomi dan melindungi masyarakat dari berbagai tindak pelanggaran pada individu ataupun kelompok serta harus dijadikan sebagai pedoman hidup bagi setiap orang.

Teori Kepastian Hukum menjamin bahwa adanya aturan yang bersifat umum membuat subjek hukum mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Kepastian hukum juga menjamin keamanan hukum bagi subjek hukum dari tindakan otoriter pemerintah karena adanya aturan yang bersifat umum itu maka dapat diketahui apa saja yang boleh dibenarkan atau dilakukan negara terhadap subjek hukumnya,<sup>14</sup> hal tersebut sesuai dengan adagium hukum yang berbunyi: "*Inde datae leges be fortior omnia posset*" yang berarti hukum dibuat, jika tidak maka yang terkuat akan mempunyai kekuasaan tidak terbatas. Kepastian Hukum bukan hanya berupa pasal-pasal dalam undang-undang melainkan juga adanya konsistensi dalam putusan HKI antara putusan HKI yang satu dengan putusan HKI lainnya untuk kasus yang serupa yang telah diputuskan.

---

<sup>12</sup> H. Salim HS, *Perkembangan Teori Dalam Ilmu Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010, hlm. 24.

<sup>13</sup> Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Pasal 28D Ayat (1).

<sup>14</sup> Riduan Syahrani, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1999, hlm. 23.

### 1.4.2. Kerangka Konseptual

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami istilah atau konsep maka disediakan pedoman dari definisi-definisi operasional yang ada dalam penulisan penelitian ini, sebagai berikut:

#### a. Analisis Yuridis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Analisis” adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya),<sup>15</sup> sedangkan yuridis merupakan suatu kaidah yang dianggap hukum atau dimata hukum dibenarkan keberlakuannya, baik yang berupa peraturanperaturan, kebiasaan, etika bahkan moral yang menjadi dasar penilaiannya.

Sehingga analisis yuridis adalah kegiatan untuk mencari dan memecah komponen-komponen dari suatu permasalahan untuk dikaji lebih dalam serta kemudian menghubungkannya dengan hukum, kaidah hukum serta norma hukum yang berlaku sebagai pemecahan permasalahannya.<sup>16</sup>

#### b. Pendistribusian Konten

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Konten” adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian atau pendistribusian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (*handphone*). Jenis-jenis konten itu sendiri beraneka ragam, ada yang berupa teks, gambar, infografis, meme, video, podcast, tautan, game, QR code dan lain-lainnya.<sup>17</sup>

#### c. Video Live TikTok

Aplikasi TikTok merupakan aplikasi untuk membuat dan menyebarkan beragam video pendek dalam format secara vertikal yang dimainkan hanya dengan

---

<sup>15</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Analisis”, <https://kbbi.web.id/analisis>, diakses pada 27 Mei 2023.

<sup>16</sup> Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum*, Bandung: Mandar Maju, 2008, hlm. 83-88.

<sup>17</sup> Anonim, “Pengertian Konten dan Jenis-Jenisnya”, <https://www.komunikasipraktis.com/2019/05/pengertian-konten-dan-jenis-jenisnya.html>, diakses pada 27 Mei 2023.

menggulir layar ke atas. Aplikasi ini pada dasarnya merupakan hasil akuisisi ByteDance, sebuah perusahaan media China yang mengakuisisi musical.ly dengan harga 1 miliar USD pada tahun 2018.<sup>18</sup>

Fitur utama yang ada pada aplikasi TikTok yaitu para pengguna dapat mengunggah konten video. “Video” sendiri memiliki arti suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak.<sup>19</sup> Selain itu juga video yang ditampilkan dalam aplikasi TikTok dapat berupa siaran langsung atau yang lebih sering disebut dengan konten video *Live*.

#### d. Hukum Positif Indonesia

Hukum positif disebut juga dengan *ius constitutum* yang berarti kumpulan asas dan kaidah hukum tertulis yang pada saat ini sedang berlaku dan mengikat secara umum atau khusus dan ditegakkan oleh atau melalui pemerintah atau pengadilan dalam Negara Indonesia.<sup>20</sup>

Hukum positif Indonesia menurut bentuknya terdiri dari hukum tertulis (peraturan perundang-undangan) dan hukum tidak tertulis (Hukum Adat). Sumber hukum positif Indonesia ada dua yaitu sumber hukum materiil dan sumber hukum formil. Sumber hukum materiil adalah kesadaran hukum masyarakat atau kesadaran hukum yang hidup dalam masyarakat yang dianggap seharusnya.<sup>21</sup> Adapun sumber hukum formil adalah tempat dimana kita dapat menemukan hukum, prosedur atau cara pembentukan Undang-undang. Yang termasuk sumber hukum formil adalah:<sup>22</sup>  
a) Undang-undang; b) Adat atau kebiasaan; c) Jurisprudensi; d) Traktat, dan; e) Doktrin hukum.

#### e. Kreator

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Kreator” diberi makna sebagai pencipta atau pencetus gagasan. Selanjutnya di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang dimaksud dengan Pencipta adalah seorang

<sup>18</sup> Wikipedia, “TikTok”, <https://id.wikipedia.org/wiki/TikTok>, diakses pada 27 Mei 2023.

<sup>19</sup> Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013, hlm. 87.

<sup>20</sup> I. Gede Pantja Astawa, *Dinamika Hukum dan Ilmu Perundang-Undangan di Indonesia*, Bandung: PT. Alumni, 2008, hlm. 56.

<sup>21</sup> Samidjo, *Pengantar Hukum Indonesia*, Bandung: C.V Armico, 1985, hlm. 22.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 38.

atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>23</sup> Yang dianggap sebagai Pencipta, yaitu Orang yang namanya:<sup>24</sup> a) disebut dalam Ciptaan; b) dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan; c) disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau d) tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta.

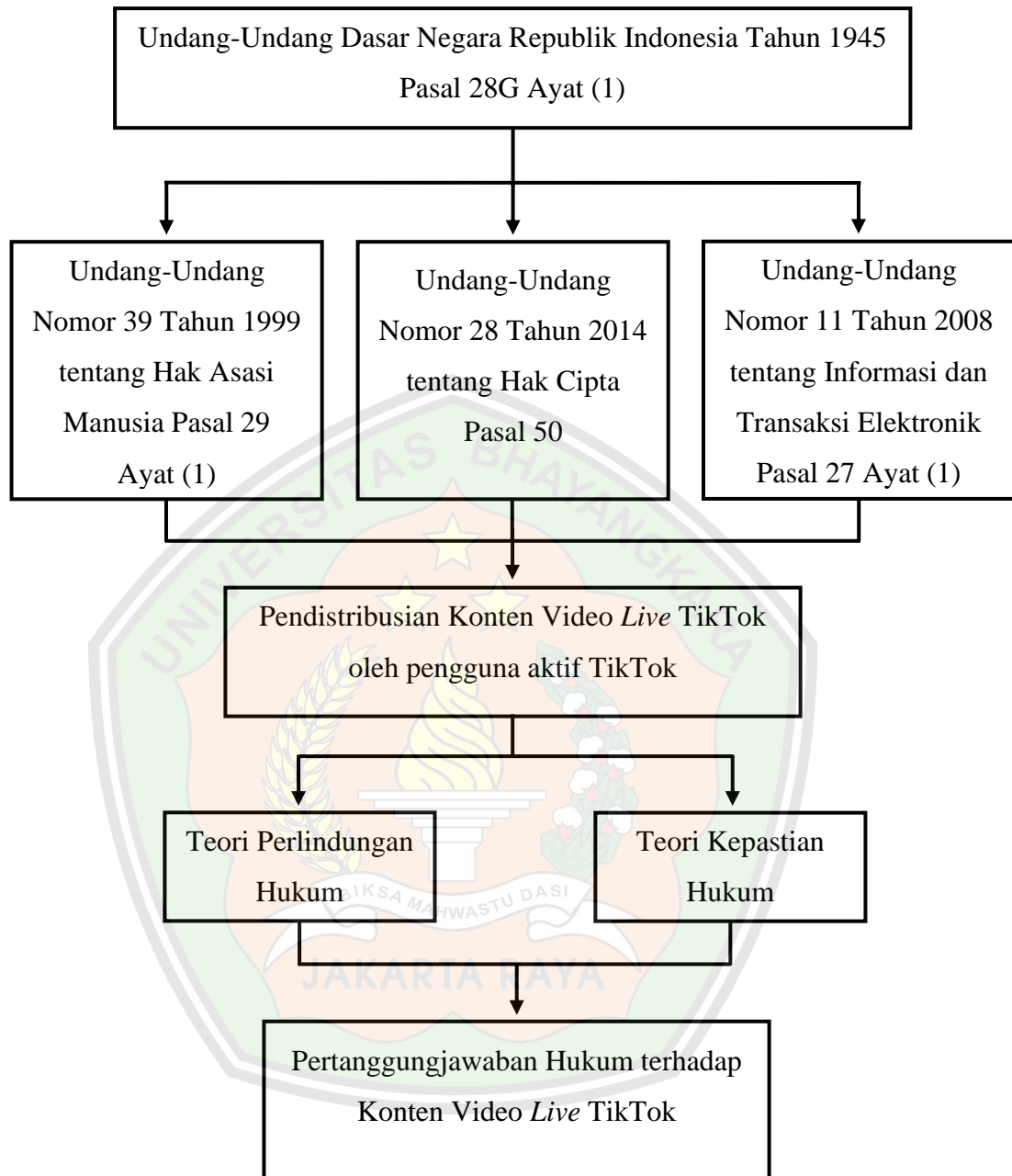


---

<sup>23</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 1 Angka (2).

<sup>24</sup> *Ibid.*, Pasal 31.

### 1.4.3. Kerangka Pemikiran



### 1.5. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai analisis yuridis terhadap suatu konten di media sosial sudah banyak diteliti oleh kebanyakan orang. Akan tetapi, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam permasalahan-permasalahan serta analisis dan pembahasan dari tiap penelitian mengenai suatu konten di media sosial. Dalam

penyusunan skripsi ini, tentu penulis perlu melihat penelitian terdahulu sebagai bahan referensi. Oleh karena itu, penelitian terdahulu yang sebagaimana telah disebutkan adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama dilakukan oleh Ahmad Khilman Alhimny, NPM 1702036054, Program Studi Hukum Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo. Judul dari skripsi tersebut adalah Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Video TikTok. Rumusan masalah yang dikaji pada skripsi Ahmad Khilman Alhimny adalah bagaimana tinjauan Hukum Islam terhadap Hak Cipta atas video yang diunggah pada aplikasi TikTok dan bagaimana hukum Perlindungan Hak Cipta terhadap video yang diunggah pada aplikasi TikTok. Hal yang membedakan skripsi penulis dengan skripsi Ahmad Khilman Alhimny adalah bahan hukum yang digunakan. Ahmad Khilman Alhimny menggunakan Hukum Islam sebagai bahan hukum untuk meninjau permasalahannya sedangkan skripsi penulis menggunakan hukum positif di Indonesia.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nur Azizah Safitri, NPM 1710211320089, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Lambung Mangkurat. Judul dari skripsi tersebut adalah Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Konten TikTok Yang Diunggah Ulang Di Media Sosial Tanpa Izin. Rumusan masalah yang dikaji pada skripsi Nur Azizah Safitri adalah bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta konten TikTok dengan adanya penyalahgunaan pada suatu karya ciptaannya dan bagaimana tindakan terhadap pelanggaran hukum yang dilakukan oleh oknum yang sengaja mengambil keuntungan dari suatu konten TikTok yang diunggah ulang tanpa izin. Hal yang membedakan skripsi penulis dengan skripsi Nur Azizah Safitri adalah permasalahan hukumnya. Nur Azizah Safitri menggunakan konten video TikTok yang diunggah ulang oleh pihak lain tanpa izin sebagai objek penelitian sedangkan skripsi penulis berfokus pada konten video *live* atau siaran langsung TikTok yang mengundang kontroversi.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Wanda Ainun Nissa, NPM 11180480000055, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Judul dari skripsi tersebut adalah Tinjauan Yuridis

Terhadap Penyebaran Clip Film Indonesia Di Aplikasi TikTok Sebagai Pelanggaran Hak Cipta. Rumusan masalah yang dikaji pada skripsi Wanda Ainun Nissa adalah bagaimana tinjauan yuridis atas pelanggaran Hak Cipta film Indonesia di Aplikasi TikTok dan bagaimana perlindungan hukum aplikasi TikTok terhadap karya sinematografi di Indonesia. Hal yang membedakan skripsi penulis dengan skripsi Wanda Ainun Nissa terletak pada permasalahan hukum yang dibahas. Wanda Ainun Nissa membahas mengenai potongan film yang diunggah melalui TikTok sedangkan penulis membahas mengenai pendistribusian konten video *live* atau siaran langsung melalui TikTok yang mengundang kontroversi.

Penelitian keempat dilakukan oleh Yolanda Sagita Barutu, NPM 180513290, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Judul dari skripsi tersebut adalah Perlindungan Hukum Pencipta Atas Hasil Karya Video Dalam Aplikasi Tiktok Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Rumusan masalah yang dikaji pada skripsi Yolanda Sagita Barutu adalah apakah video ciptaan dari pengguna aplikasi TikTok merupakan suatu pelanggaran bagi hak pencipta musik dan/atau lagu yang telah dilisensikan pada aplikasi TikTok dan apakah hasil karya dari aplikasi TikTok yang berupa video merupakan suatu karya yang dilindungi oleh Hak Cipta. Hal yang membedakan skripsi penulis dengan skripsi Yolanda Sagita Barutu terletak pada permasalahan hukum yang dibahas. Dalam skripsi Yolanda Sagita Barutu berusaha mengidentifikasi kedudukan konten video yang diunggah melalui TikTok dalam Undang-Undang Hak Cipta sedangkan skripsi penulis berusaha mengidentifikasi kedudukan konten video *live* atau siaran langsung TikTok berdasarkan hukum positif di Indonesia.

Penelitian kelima dilakukan oleh Nurrezki Andriani Saputri, NPM B11116034, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin. Judul dari skripsi tersebut adalah Perlindungan Hukum Kreator Konten TikTok Yang Diunggah Ulang Oleh Akun Lain Dalam Aplikasi Berbeda Untuk Tujuan Komersil. Rumusan masalah yang dikaji pada skripsi Nurrezki Andriani Saputri adalah apakah bentuk perlindungan hukum kreator konten terhadap video TikTok yang diunggah ulang untuk tujuan komersil dan apakah tindakan hukum kreator konten apabila ada pihak yang mengunggah ulang

kontennya untuk tujuan komersil. Hal yang membedakan skripsi penulis dengan skripsi Yolanda Sagita Barutu terletak pada permasalahan hukum. Skripsi milik Yolanda Sagita Barutu membahas konten video TikTok yang diunggah ulang untuk tujuan komersil di media sosial lain. Skripsi penulis membahas mengenai pendistribusian konten video *live* atau siaran langsung melalui TikTok.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini akan disusun menggunakan jenis penelitian hukum yuridis normatif atau penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penelitian hukum yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan atau bahan hukum<sup>25</sup> dan sumber bahan hukumnya dapat diperoleh melalui penelusuran dan pengkajian studi dokumen.<sup>26</sup>

### **1.6.2. Metode Pendekatan**

Untuk menjawab permasalahan dan mencapai tujuan dari penelitian ini, maka akan dilakukan pendekatan secara yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif yaitu pendekatan yang dilakukan dengan cara meninjau permasalahan hukum secara normatif (diperbolehkan atau tidak diperbolehkan menurut hukum yang berlaku)<sup>27</sup> berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelaah teori-teori, konsep-konsep, asas-asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Adapun pendekatan yang digunakan penulis dari beberapa pendekatan yang telah disebutkan di atas yaitu pendekatan perundang-undangan (*Statute approach*) dan pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*). Pendekatan perundangan-undangan adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua

---

<sup>25</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 13.

<sup>26</sup> Amiruddin dan H. Zainal Asyikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, hlm. 118.

<sup>27</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, hlm. 93.



undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani. Sedangkan pendekatan konseptual adalah pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.<sup>28</sup>

### 1.6.3. Sumber Bahan Hukum

Penulis dalam melakukan penelitian ini akan menggunakan sumber bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang diperoleh melalui sumber-sumber yang telah ada melalui bahan kepustakaan yang mempunyai relevansi dengan objek penelitian. Bahan hukum sekunder terdiri dari:

#### 1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mempunyai otoritas autoritatif, biasanya berupa peraturan perundang undangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan hukum primer diantaranya:

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia
- c) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
- d) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- e) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

#### 2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer seperti pendapat-pendapat para sarjana, hasil penelitian dan hasil karya dari kalangan hukum.

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 93-95.

### 3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier ialah bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan primer dan sekunder, seperti kamus, ensiklopedia, indeks komulatif dan lain sebagainya.

#### 1.6.4. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam rangka menghimpun beberapa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder tersebut secara sistematis, utuh dan mendalam maka dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan bahan hukum, yaitu Metode Kepustakaan (*Library Research*). Metode Kepustakaan adalah metode yang pengumpulan bahan hukumnya dari bahan hukum yang dilakukan dengan mencari literatur-literatur hukum yang dianggap relevan dan peraturan perundangan yang terkait dengan isu yang diangkat. Adapun penulis juga menelusuri informasi tambahan yang dilakukan secara *offline* (buku, laporan hasil penelitian, makalah, tulisan para ahli, dan semua peraturan yang berkaitan dengan materi penelitian) dan *online* (internet).

#### 1.6.5. Metode Analisis Hukum

Penelitian ini dilakukan dengan metode analisis bahan hukum secara kualitatif. Metode kualitatif diperoleh melalui studi dokumen terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan bahan hukum tersier, kemudian disusun secara sistematis untuk memperoleh data yang baru. Metode ini dilakukan dengan menggunakan logika induktif, untuk menarik kesimpulan dari hal yang bersifat khusus menjadi kasus yang bersifat umum.

Melalui metode ini penulis berusaha menemukan jawaban atas permasalahan yang ada, yang kemudian muncul sebuah konsep baru tentang bagaimana seharusnya praktik pendistribusian konten video melalui media sosial yang kini digunakan oleh banyak masyarakat di Indonesia sehingga tidak bertentangan dengan norma dan kaidah hukum yang berlaku di Indonesia.